

DÁVID TURCZI
avec
VIKTOR PÉTER & RICHARD AMANN



ANACHRONY
FUTURE IMPERFECT
◀ EXTENSION ▶
RÈGLES DU JEU



La Guerre perpétuelle des Voies pour la domination a eu comme conséquences d'incroyables avancées technologiques et une montée du pouvoir politique. Leurs Chefs découvrent continuellement de nouvelles façons de manipuler le flux temporel et établissent des connexions plus stables entre le passé et le futur. Ils permettent alors l'ouverture de portails sur une Chronologie alternative, tout en manipulant le Conseil Mondial à leur propre avantage.

Future Imperfect est une extension d'Anachrony, qui introduit quatre nouveaux modules de complexité variable. Ces modules sont conçus pour améliorer l'aspect Voyage Temporel et l'interaction entre les joueurs. Ils peuvent être ajoutés individuellement ou être combinés avec, si vous le souhaitez, des extensions/modules précédents.

MATÉRIEL

Module 1 : Bâtiments Neutronide



4x Nouveaux Bâtiments

Module 2 : Hypersync



3x Tuiles Supercharge



15x Tuiles Hypersync (3 par Voie*)



1x Plateau Hypersync

Module 3 : Boucles Quantiques



1x Nouveau Superprojet



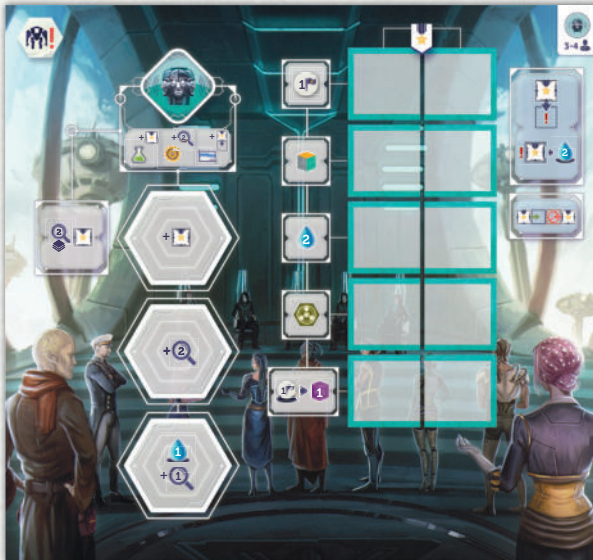
5x Tuiles Vortex Quantique (1 par Voie*)



8x Cartes Boucle Quantique

*La Voie de l'Unité nécessite l'extension Fractures of Time (vendue séparément).

Module 4 : Intrigues du Conseil



1x Plateau Chambre du Conseil



4x Nouveaux Bâtiments

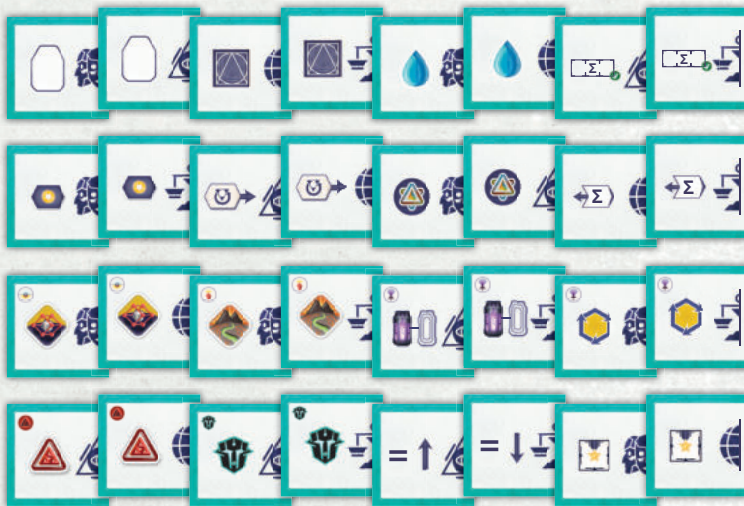


1x Nouveau Superprojet



5x Cartes Avantages de l'Ordre du jour (1 par Voie*)

52x Tuiles Ordre du jour



32x Tuiles Objectif



20x Tuiles Valeur



32x Cartes Mission Standard (8 par joueur)



4x Supports pour carte Mission



8x Cartes Mission Urgente



5x Tuiles Capitale Détruite pour le plateau Chambre du Conseil

*La Voie de l'Unité nécessite l'extension Fractures of Time (vendue séparément).

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU

Dávid Turczi
avec Viktor Peter
et Richard Amann

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION
Fabien Allois
Ambre Poilvé

LIVRET DE RÈGLES

ÉCRIT PAR
Dávid Turczi
Viktor Peter

DÉVELOPPEMENT DU JEU

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

ILLUSTRATIONS

Villő Farkas (Direction artistique)
Anna Radnóthy (Design graphique)
Csilla Kiskartali (Illustrations)

SUPER MEEPLE REMERCIE

LES RELECTEURS :

Chantal Dallaire
Stephan Galleras
Nathalie Gaucher
Pierrick Hébert
Jérémie Mac Grath

ÉDITÉ PAR

Ágnes Kismárton
Frigyes Schöberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

Copyright, 2020, Mindclash Games et ses affiliés. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.
Mindclash Games est situé au 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA, 92620
et peut être contacté à info@mindclashgames.com.

MODULE 1 - BÂTIMENTS NEUTRONIDE



Un nouveau composé ionique de Neutronium, appelé Neutronide, a été découvert. Les circuits de commande construits avec du Neutronide augmentent en efficacité proportionnellement à l'augmentation de l'énergie temporelle qui les entoure. Ces nouveaux bâtiments expérimentaux pourvus de Neutronide gagnent en puissance au fur et à mesure que les Voies développent leurs capacités de Voyage Temporel.

Le module Bâtiments Neutronide propose 4 nouveaux Bâtiments qui deviennent de plus en plus efficaces à mesure que vous accumulez des Centrales Énergétiques.

Voir en Annexe pour la description des effets.

CHANGEMENT DE MISE EN PLACE

Mélangez les 4 nouveaux Bâtiments dans leurs piles respectives.

COMBINER AVEC D'AUTRES MODULES

Le module Bâtiments Neutronide peut être combiné au jeu de base et aux autres extensions/modules, sauf indication contraire.

MODULE 2 - HYPERSYNC



Les plus grands esprits de chaque Voie se sont réunis à la Capitale Mondiale pour concevoir et construire une installation fondée sur une toute nouvelle méthode de Voyage Temporel. Bien plus évolué que les centrales énergétiques, ce complexe permet à certaines actions d'être réalisées dans le présent et synchronisées avec un point spécifique du passé. Tout comme pour les marchandises et les ressources du futur, les Voies peuvent désormais programmer des actions du futur qu'elles n'ont pas la capacité d'effectuer dans le présent.

En utilisant les tuiles Hypersync, les joueurs peuvent bénéficier d'une Action de la Capitale sans avoir à y placer d'Exosquelette et peuvent effectuer l'Action sur le plateau Hypersync à une Époque ultérieure.

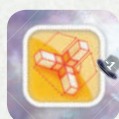
CHANGEMENT DE MISE EN PLACE

- Donnez à chaque joueur ses 3 tuiles Hypersync : Construire, Recruter et Rechercher.
- Placez le plateau Hypersync à côté du plateau Principal, face correspondant au nombre de joueurs visible.
- Mettez de côté les trois tuiles Supercharge ; elles seront utilisées lors de l'Impact (voir plus loin).
- À 2 joueurs, couvrez l'Action de droite du Conseil Mondial (sur le plateau Principal) avec une tuile Emplacement Indisponible. Cet emplacement ne peut pas être utilisé à 2 joueurs avec le module Hypersync.

5 PHASE TOURS D'ACTION

À votre tour, pendant la phase Action, **une nouvelle Action est disponible** : l'Action Hypersync. Au lieu de placer un Exosquelette, placez l'une de vos tuiles Hypersync disponible au-dessus de la tuile Chronologie de l'Époque en cours (peu importe où se trouve votre Cible) et effectuez l'Action correspondant à votre tuile, sans placer d'Exosquelette.

IMPORTANT : Vous ne pouvez avoir qu'une **tuile Hypersync par Époque** et ne pouvez pas réutiliser une tuile Hypersync sans l'avoir préalablement récupérée.



Construire : Effectuez l'Action Construire avec une réduction de 1 Titanium. (Payez le coût du Bâtiment/Superprojet comme si vous construisiez avec un Ingénieur.)



Recruter : Effectuez l'Action Recruter, en obtenant un Ouvrier **de la réserve générale au lieu du plateau Principal**. Cette Action est limitée aux types d'Ouvriers présents sur la carte Recrutement piochée à la phase Réapprovisionnement de cette Époque. Recevez également le bonus de Recrutement associé à cet Ouvrier.



Rechercher : Effectuez l'Action Rechercher.

Toutes les capacités qui se déclenchent lors d'une Action Construire/Recruter/Rechercher se déclenchent également avec les Actions Hypersync.

Les capacités qui vous permettent de récupérer une tuile Vortex **ne vous permettent pas** de récupérer une tuile Hypersync.

2 PHASE PARADOXE

Pendant la phase Paradoxe, une tuile Hypersync **compte comme une tuile Vortex** lors de la détermination du nombre de tuiles Vortex par tuile Chronologie. Par conséquent, si un joueur a deux tuiles Vortex tandis qu'un autre joueur a une tuile Vortex et une tuile Hypersync, les deux joueurs lancent le dé Paradoxe.

IMPORTANT : Comme pour le jeu de base, les joueurs qui n'ont **aucune** tuile Vortex sur une tuile Chronologie ne lancent pas le dé Paradoxe, même s'ils ont une tuile Hypersync.

De plus, le joueur (ou les joueurs) qui a **le plus de tuiles Hypersync** en jeu (sur toutes les tuiles Chronologie) lance le dé Paradoxe, sauf s'il a déjà reçu une Anomalie durant cette phase Paradoxe. (Si aucun joueur n'a de tuile Hypersync en jeu, sautez cette étape.)



— RÉCUPÉRER LES TUILES HYPERSYNC —



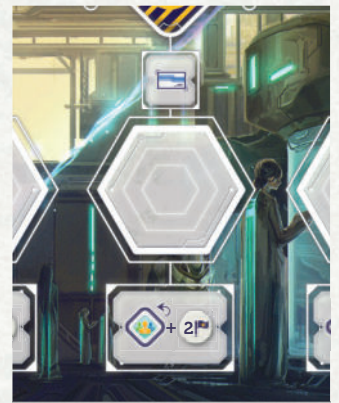
Quand votre Cible est sous une tuile Chronologie **passée** où se trouve l'une de vos tuiles Hypersync, vous pouvez placer un Exosquelette (avec un Ouvrier dedans) sur l'emplacement **Action Hypersync** correspondant, pour retirer la tuile. L'utilisation de l'une ou l'autre des cases Action pour récupérer une tuile confère un bonus de 2 points de victoire, mais **ne fait pas** avancer votre marqueur Voyage Temporel. Vous **ne pouvez pas** utiliser l'Action uniquement pour gagner les 2 points de victoire sans récupérer une tuile Hypersync.



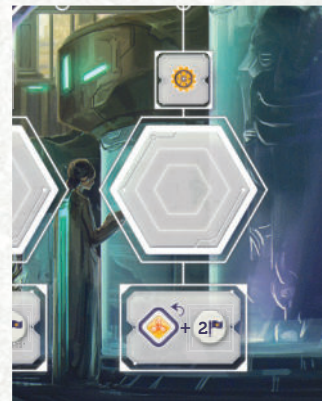
Spécificités des Ouvriers :



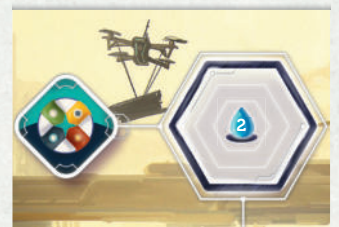
L'emplacement de gauche accepte uniquement les Scientifiques (ou Génies) : récupérez une tuile Hypersync Rechercher.



L'emplacement du milieu accepte uniquement les Administrateurs (ou Génies) : récupérez une tuile Hypersync Recruter.



L'emplacement de droite accepte uniquement les Ingénieurs (ou Génies) : récupérez une tuile Hypersync Construire.



À 4 joueurs, vous disposez d'un quatrième emplacement qui vous permet de copier l'un des autres emplacements Hypersync occupé pour un coût de 2 Eaux. La restriction d'Ouvrier de l'emplacement copié s'applique à cet emplacement.

IMPORTANT : Les tuiles Hypersync **ne peuvent pas** être récupérées grâce aux effets « Récupérer » (généralement indiqués sur les Anomalies, Bâtiments ou Superprojets).



CHANGEMENTS À L'IMPACT

À l'Impact, placez les 3 tuiles Supercharge sur les emplacements Action Hypersync correspondants. Dorénavant, lorsque vous placez un Exosquelette sur l'un de ces emplacements, gagnez également la récompense indiquée sur la tuile. À l'inverse des tuiles Capitale Détruite, ces tuiles **ne sont pas** retirées ou retournées lorsqu'un Exosquelette en est retiré. Elles ne comptent pas non plus pour le déclenchement de la fin de partie.

CHANGEMENTS EN FIN DE PARTIE

Les tuiles Hypersync ne sont pas remboursées lorsque vous démêlez le Continuum. Pour chaque tuile Hypersync restante sur la Chronologie à la fin de la partie, perdez **4 points de victoire**. Dans le carnet de score, ajoutez cette pénalité aux points de victoire perdus pour vos tuiles Vortex restantes sur la Chronologie, le cas échéant.

COMBINAISON AVEC D'AUTRES MODULES

Le module Hypersync peut être combiné avec le jeu de base et n'importe quel module ou extension.

- Lorsqu'il est combiné avec Chronologie Alternative, placer une tuile Hypersync **ne déclenche pas** les effets des emplacements Vortex, puisque la tuile Hypersync est placée au-dessus de la tuile Chronologie.
- Lorsqu'il est combiné avec Fractures of Time (vendue séparément), vous **ne pouvez pas** Téléporter du plateau Hypersync, mais **pouvez** utiliser un Opérateur pour récupérer les tuiles Hypersync (y compris lors d'une Téléportation **vers** le plateau Hypersync, qui est autorisée).
- Lorsqu'un effet vous demande de compter le nombre de tuiles Vortex sur la Chronologie (**comme** dans le module Anomalies Variables, vendu séparément), considérez les tuiles Hypersync comme des tuiles Vortex.

MODULE 3 - BOUCLES QUANTIQUES



Les expériences avec les portails temporels ont révélé un moyen d'utiliser la technologie quantique pour accéder à des Chronologies alternatives où l'Histoire a suivi un cours différent. Dans certaines de ces Chronologies, des événements du futur se sont déjà produits, tandis que dans d'autres, l'Impact a fait des ravages beaucoup plus

importants et les habitants ont désespérément besoin d'aide. Ces réalités divergentes présentent de nouvelles perspectives à explorer. À l'aide de la technologie quantique, elles peuvent également devenir réalité dans notre Chronologie.

Le module Boucles Quantiques élargit les possibilités de la phase Vortex : vous pouvez désormais recevoir des Bonus et Ressources plus puissants, et les rembourser avec des Découvertes.

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

- Avant de placer les Superprojets sur la Chronologie, retirez de la pile un Superprojet du jeu de base, au hasard, et ajoutez-y le nouveau Superprojet « Hub Multivers ». En option (et pour votre première partie avec Boucles Quantiques), vous pouvez choisir de l'inclure directement dans le jeu et de sélectionner au hasard les Superprojets restants (en les plaçant aléatoirement au-dessus de la Chronologie).
- Chaque joueur reçoit 1 tuile Vortex supplémentaire : Vortex Quantique.
- Mélangez les 8 cartes Boucle Quantique et révélez-en trois. Placez-les face visible à côté du plateau Principal. Les 5 cartes restantes forment une pioche face cachée, placée à côté. Cela forme l'offre de cartes Boucle Quantique.

NOTE : Si « Amplificateur de boucle temporelle » et/ou « Neutralisateur d'ondes temporelles » sont piochées dans l'offre de départ, piochez-en d'autres. Puis, remettez ces deux cartes dans la pioche et mélangez-la. Ces Boucles Quantiques ne peuvent pas faire partie de l'offre de départ car elles n'ont pas d'effet à l'Époque 1. Pour ne pas l'oublier, ces cartes présentent un astérisque.

1 PHASE RÉAPPROVISIONNEMENT

Pendant la phase Réapprovisionnement, s'il y a moins de 3 cartes Boucle Quantique dans l'offre, révélez des cartes de la pile jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau 3 (face visible). Puisque les cartes choisies sont rendues plus tard, l'offre peut dépasser 3 cartes. Dans ce cas, ne défaussez pas les cartes en excès.

4 PHASE VORTEX

Pendant la phase Vortex, vous pouvez sélectionner la tuile Vortex Quantique au lieu d'une autre tuile Vortex classique. Si vous le faites, sélectionnez une carte Boucle Quantique de l'offre, placez-la devant vous et appliquez-en immédiatement les effets.

Si plusieurs joueurs ont sélectionné une tuile Vortex Quantique, ils choisissent leur carte dans l'ordre du tour. Si l'offre est vide ou vous ne voulez pas prendre de carte Boucle Quantique, vous pouvez retirer votre tuile Vortex mais ne pouvez pas en placer une autre à la place.

RÉCUPÉRER DES TUILES VORTEX QUANTIQUE

- Une tuile Vortex Quantique ne peut pas être récupérée grâce à un effet « Récupérer » (généralement indiqué sur les Anomalies, Bâtiments ou Superprojets).



- Pour récupérer une tuile Vortex Quantique, utilisez une Centrale Énergétique de la même manière que pour une tuile Vortex classique. Toutefois, au lieu de payer des Ressources, des Ouvriers ou de l'Eau, vous devez payer une Découverte de la forme indiquée sur la carte Boucle Quantique placée devant vous. Vous avancez sur la piste Voyage Temporel comme pour les autres tuiles Vortex. Lorsque vous récupérez votre tuile Vortex Quantique, remettez dans l'offre la carte Boucle Quantique placée devant vous, face visible.



FIN DE PARTIE

Les tuiles Vortex Quantique doivent être remboursées à la fin de la partie, lorsque vous démêlez le Continuum. Pour ce faire, dépensez les Découvertes indiquées. Cependant, pour chaque tuile Vortex Quantique restante sur la Chronologie à la fin de la partie, perdez 4 points de victoire (au lieu des 2 points de victoire habituels). Dans le carnet de score, ajoutez cette pénalité aux points de victoire perdus pour vos tuiles Vortex restantes sur la Chronologie, le cas échéant.

COMBINER AVEC D'AUTRES MODULES

Le module Boucles Quantiques peut être combiné au jeu de base et à d'autres extensions/modules.

- Quand vous jouez avec la Chronologie Alternative, placer une tuile Vortex Quantique sur un emplacement x2 ne provoque pas d'effet supplémentaire.
- La carte « Fuite de données cosmiques » fonctionne de la même manière lorsque vous jouez avec le module Intrigues du Conseil : piochez deux des cartes Condition de Fin de Partie mises de côté dans la boîte et marquez 3 PV, à la fin de la partie, par carte dont vous remplissez les conditions. Vous marquez toujours les points du plateau Ordre du jour à la fin de la partie.



MODULE 4 - INTRIGUES DU CONSEIL



Au cours des années qui ont suivi leur exode de la Capitale Mondiale, le pouvoir des Voies au Conseil Mondial s'est accru en raison de la rivalité pour la supériorité militaire et technologique. Ce pouvoir et cette influence permettent désormais aux Voies d'obtenir des informations sur les missions secrètes du Conseil. Impressionner le Conseil en accomplissant ses missions peut avoir un impact significatif sur la politique mondiale, permettant aux Voies de manipuler le Conseil à leur avantage.

Dans le module Intrigues du Conseil, les cartes Condition de Fin de Partie du jeu de base sont remplacées par la Grille Ordre du jour du Conseil : un système dynamique de comptage des points en fin de partie, conçu par les joueurs eux-mêmes. En accomplissant les missions du Conseil, les joueurs peuvent ajouter de nouvelles tuiles Ordre du jour à la Grille pour manipuler le résultat du score de fin de partie ou récolter d'autres avantages précieux.

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Chambre du Conseil à côté du plateau Principal.
- 2 Retirez les tuiles Objectif (dos bleu foncé) qui correspondent à un module ou une extension non utilisé, et rangez-les dans la boîte.
- 3 Séparez les tuiles Ordre du jour pour former une pile de tuiles Objectif (dos bleu foncé) et une pile de tuiles Valeur (dos jaune), mélangées et placées face cachée sous le plateau Chambre du Conseil.
- 4 Avant de former les piles de Bâtiment, ajoutez-y les quatre nouveaux Bâtiments.
- 5 Avant de placer les Superprojets, retirez-en un du jeu de base au hasard et ajoutez le nouveau Superprojet *Surveillance du Conseil Mondial*. En option (et pour votre première partie avec *Intrigues du Conseil*), vous pouvez choisir de l'inclure directement dans le jeu et

de sélectionner les autres Superprojets au hasard.

- 6 Ne placez que 2 tuiles Chronologie après l'Impact au lieu de 3 ; la partie prend donc fin après la 6^e Époque.
- 7 Laissez toutes les cartes Condition de Fin de Partie dans la boîte ; vous n'en aurez pas besoin.
- 8 Donnez à chaque joueur sa carte Avantages de l'Ordre du jour ainsi qu'un support de carte Mission. Les cartes Avantages de l'Ordre du jour sont placées, face visible, à côté de chaque plateau Joueur.
- 9 Séparez les cartes Mission en 4 pioches, chacune constituée de 8 cartes (veillez à ce que les flèches au dos des cartes pointent toutes dans la même direction). Mélangez ces pioches et donnez-en une à chaque joueur, qui la place face cachée à côté de sa carte Avantages de l'Ordre du jour.
- 10 Laissez les cartes Mission Urgente de côté pour le moment ; elle ne seront utilisées qu'après l'Impact.



TUILES ORDRE DU JOUR

Intrigues du Conseil introduit un nouvel élément : l'Ordre du jour. Il y a deux types de tuiles Ordre du jour :



Objectif, qui indique les questions urgentes en débat au Conseil,

et



Valeur, qui indique les points de victoire attribués pour les avoir abordées.

Ces deux types sont séparés, vous avez donc toujours le choix entre l'un et l'autre lorsque vous piochez.

Il y a deux manières de gagner des tuiles Ordre du jour : 1) piocher la tuile du dessus d'une pile, et 2) piocher plusieurs tuiles mais n'en garder que certaines. Si vous piochez plusieurs tuiles d'un coup, vous pouvez en prendre à la fois des piles Objectif et des piles Valeur.

EXEMPLE : Si un effet vous indique de piocher quatre tuiles et d'en garder deux, vous pouvez piocher une tuile Objectif et trois tuiles Valeur, et garder la tuile Objectif et l'une des trois tuiles Valeur.

Si vous ne pouvez pas garder toutes les tuiles piochées, défaussez celles que vous ne prenez pas à côté de la pile correspondante, face visible. Quand un effet vous demande de dépenser une tuile Ordre du jour, placez-la également dans cette pile de défausse.

Quand vous gagnez une tuile Ordre du jour, placez-la **face visible** avec vos Ressources. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Ordre du jour que vous pouvez posséder. Si vous devez piocher un certain nombre de tuiles, mais qu'il n'y en a pas assez dans la pile, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile face cachée. Si jamais les deux piles sont vides, vous ne pouvez plus piocher de tuiles tant que d'autres n'ont pas été défaussées.

AVANTAGES DE L'ORDRE DU JOUR

Votre carte Avantages de l'Ordre du jour (obtenue lors de la mise en place) propose quatre nouvelles Actions gratuites que vous pouvez effectuer à votre tour. Les trois premières ne peuvent être utilisées que trois fois au total au cours de chaque Époque, dans n'importe quelle combinaison. Pour effectuer l'une de ces Actions, vous devez dépenser une tuile Ordre du jour (Objectif ou Valeur).

Ces Actions gratuites sont :



Lorsque vous construisez un Superprojet à ce tour, placez-le à côté de votre plateau Joueur. Vous pouvez avoir plus de 4 Superprojets de cette façon.



Lorsque vous construisez un Superprojet à ce tour, payez une Ressource ou un Ouvrier de moins.



Déplacez immédiatement jusqu'à 2 Ouvriers Fatigués dans votre colonne Actif gratuitement et sans changement de Moral.

La quatrième capacité est expliquée page 12, dans la section « Cartes Mission ».

PLATEAU CHAMBRE DU CONSEIL

Le module ajoute également un plateau, appelé Chambre du Conseil. Il propose une nouvelle Action (Négociier) et une Grille Ordre du jour du Conseil.



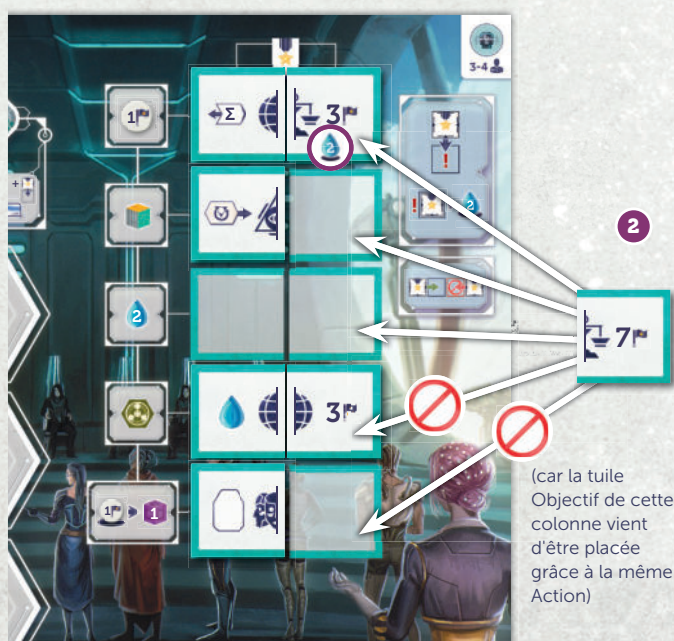
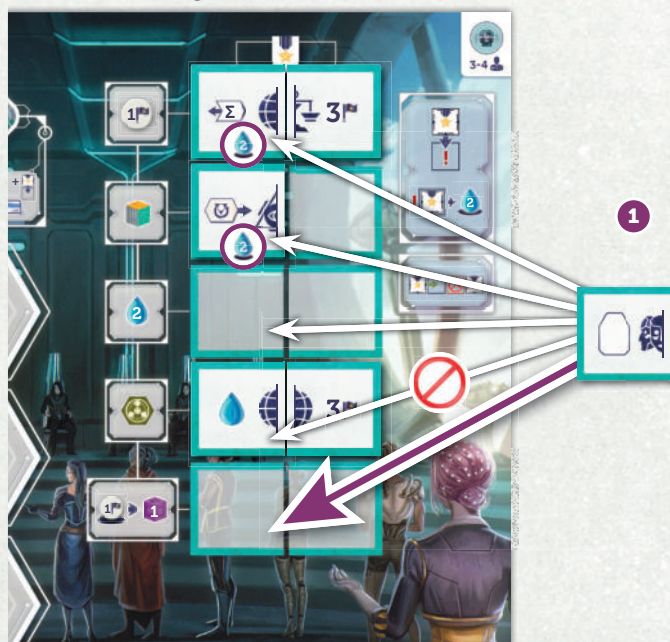
PLACER DES TUILES ORDRE DU JOUR

Lorsqu'un effet vous demande de placer un Ordre du jour, prenez une tuile de votre réserve générale et placez-la sur un emplacement de la Grille Ordre du jour. **Recevez immédiatement le bonus indiqué dans la même rangée** que celle où vous avez placé la tuile.



Les restrictions suivantes s'appliquent :

- Les tuiles Objectif vont dans la colonne de gauche.
- Les tuiles Valeur vont dans la colonne de droite.
- Vous pouvez remplacer les tuiles présentes sur le plateau en y empilant de nouvelles tuiles. Pour ce faire, vous devez payer 2 Eaux par tuile déjà présente sur l'emplacement (avant de recevoir le bonus du placement). Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qui peuvent être empilées sur chaque emplacement.
- Une rangée de tuiles est **verrouillée** si ces dernières forment **une paire d'icônes correspondantes**. Les tuiles verrouillées **ne peuvent pas** être remplacées.
- Si vous êtes autorisé à placer plusieurs tuiles lors d'un **même tour** d'Action, vous **ne pouvez pas** les placer sur la même rangée.



Exemple de placement de 2 tuiles Ordre du jour (une tuile Objectif, puis une tuile Valeur) lors d'un même tour.



NOUVELLE ACTION : NÉGOCIER

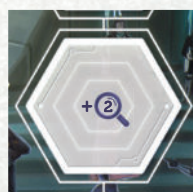


Cette Action vous permet d'envoyer un Exosquelette directement au Conseil pour gagner et manipuler des tuiles Ordre du jour. Lorsque vous vous placez ici, **piochez 2 tuiles Ordre du jour et gardez-en 1.**

L'Action Négocier a 3 emplacements Exosquelette disponibles qui modifient l'Action :



L'emplacement du haut vous permet de garder une tuile de plus.



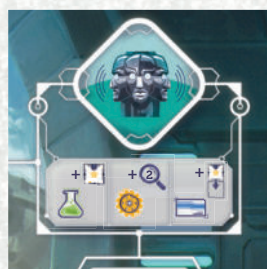
L'emplacement du milieu vous permet de piocher 2 tuiles de plus (vous n'en gardez toujours qu'une).



L'emplacement du bas vous permet de piocher 1 tuile de plus (vous n'en gardez toujours qu'une). Vous devez payer 1 Eau pour placer votre Exosquelette. (Emplacement indisponible à 2 joueurs.)

IMPORTANT : La Chambre du Conseil **est une Action de la Capitale**. Par conséquent, lorsque tous ses emplacements sont occupés, elle peut être copiée par l'Action Conseil mondial du plateau Principal. Lorsque cette Action est copiée, les modificateurs d'emplacement ne s'appliquent pas, contrairement aux bonus d'Ouvrier.

SPÉCIFICITÉS DES OUVRIERS



- Si effectuée par un Scientifique, vous pouvez garder 1 tuile supplémentaire.
- Si effectuée par un Ingénieur, vous pouvez piocher 2 tuiles supplémentaires pour effectuer votre choix.
- Si effectuée par un Administrateur, après avoir choisi quelle(s) tuile(s) garder, vous pouvez immédiatement placer l'une de vos tuiles Ordre du jour sur la Grille (en respectant les règles précédentes).
- Si effectuée par un Génie, vous pouvez choisir **l'un** des bonus précédents.

NOTE : Les bonus de l'emplacement et de l'Ouvrier sont cumulatifs.

IMPORTANT : Vous ne pouvez jamais garder plus de tuiles que ce que vous êtes autorisé à piocher. Ainsi, l'emplacement du haut vous permettant de garder une tuile de plus, envoyer un Scientifique vous ferait perdre son bonus car vous ne pourriez pas conserver plus de 2 tuiles.

CARTES MISSION

Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit une pioche identique de 8 cartes Mission. Au début de chaque phase Mise sous Tension ( 3), piochez 2 cartes de votre pioche et gardez-en une. Rangez l'autre dans la boîte sans la révéler aux autres joueurs. Votre carte Mission doit rester secrète ; glissez-la dans son support, visible uniquement par vous.

Chaque carte Mission contient trois conditions et trois récompenses (voir en Annexe pour l'explication complète). La plupart des conditions concernent la position des Exosquelettes que vous avez placés. En tant qu'Action gratuite (indiquée au bas de votre carte Avantages de l'Ordre du jour), vous pouvez choisir de révéler votre carte Mission. Si vous le faites, vérifiez les conditions :

- Si vous remplissez les trois, choisissez **deux** récompenses. Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même.
- Si vous en remplissez deux, choisissez **une** récompense.
- Si vous en remplissez une ou aucune, vous ne recevez pas de récompense et perdez un jeton 1 PV (si possible).

Si vous ne révélez pas votre Mission avant la phase Nettoyage, choisissez par défaut la troisième option et perdez ainsi un jeton 1 PV (si possible).

Pendant la phase Nettoyage, remettez votre Mission dans la boîte, quel que soit son résultat.

IMPACT

- **Mission Urgente :** Étant donné que les pioches Mission seront vides pendant la phase Mise sous Tension de l'Époque 5, donnez à chaque joueur 2 cartes Mission Urgente (de la pioche mise de côté à la mise en place). Sélectionnez une carte Mission Urgente pour l'Époque 5 (que vous placez dans son support comme d'habitude) et utilisez l'autre pour l'Époque 6.
- Placez des tuiles Capitale Détruite dans la Chambre du Conseil de la même manière que pour les Actions de la Capitale du plateau Principal.
- La partie se termine toujours à la fin de la 6^e Époque, quelles que soient les tuiles Capitale Détruite.

FIN DE PARTIE

DÉCOMPTE DES POINTS DE LA TUILE ORDRE DU JOUR

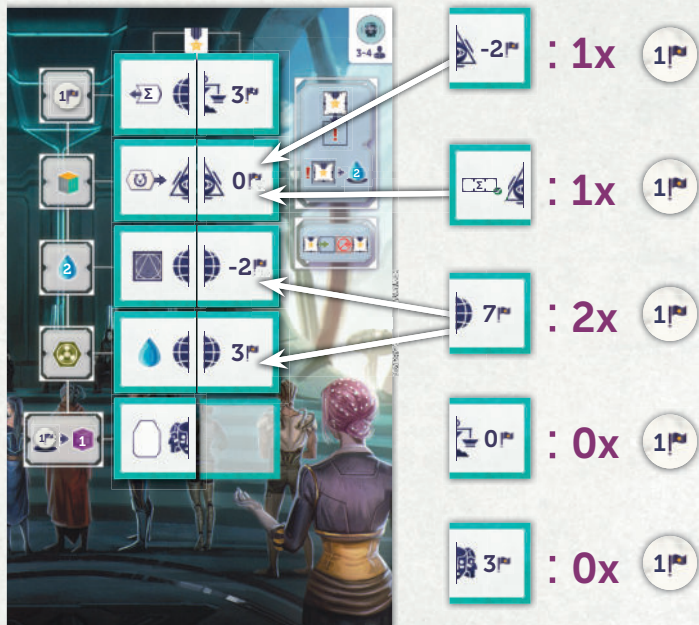
À la fin de la partie, **marquez les points de chaque rangée complète** (y compris celles dont les icônes ne correspondent pas) de la Grille Ordre du jour : quiconque remplit la tuile Objectif (comptabilisée de la même manière que les cartes Condition de Fin de Partie du jeu de base) gagne les points de victoire indiqués sur la tuile Valeur (la valeur peut être négative). Tous les joueurs à égalité gagnent ces points de victoire. Les rangées incomplètes (dans lesquelles il manque une tuile Objectif ou Valeur) ne sont pas prises en compte.



EXEMPLE : Si la partie se termine maintenant, le joueur avec le plus d'Eau marque 5 points (7-2), celui qui a le plus haut Moral ne marque rien puisque la rangée est incomplète. Les flèches des tuiles « Copie la Condition du dessous » et « Copie la Condition du dessus » se pointent l'une l'autre : ainsi, bien que les rangées soient complètes, elles ne donnent aucun point. La rangée avec « Copie la Condition du dessus » aurait pu être recouverte par « Le plus d'Anomalies », n'étant pas verrouillée (alors que les trois autres rangées complètes le sont). Si cela avait été le cas, le joueur avec le plus d'Anomalies aurait marqué 8 points (3+5).

DÉCOMPTE DES TUILES ORDRE DU JOUR RESTANTES

Après avoir marqué les points de la Grille Ordre du jour, chaque joueur marque des points de victoire pour chaque tuile Ordre du jour qu'il a en réserve ; chaque tuile vaut 1 PV par **rangée verrouillée avec la même icône** sur la Grille Ordre du jour. Lors du calcul du score final, indiquez ces points gagnés dans la rangée « jetons Point de Victoire » du carnet de score.



COMBINER AVEC D'AUTRES MODULES

Intrigues du Conseil peut être combiné avec d'autres modules/extensions (sauf indication contraire), excepté Jour du Jugement Dernier. Ce module étant le plus complexe de Future Imperfect, nous ne vous recommandons pas de l'associer avec Pionnier du Nouveau Monde et Fractures of Time (vendus séparément) en même temps.

Lorsque vous le combinez avec l'un des quatre modules suivants, mélangez les nouvelles tuiles Objectif de ce module dans la pile Objectif lors de la mise en place.

- Fractures of Time
- Anomalies Variables
- Pionniers du Nouveau Monde
- Gardiens du Conseil

Intrigues du Conseil et Fractures of Time

Avec Fractures of Time, chaque joueur retire au hasard 2 de ses cartes Mission au début de la partie. Les Missions Urgentes sont piochées au début de la 4^e Époque et la partie se termine à la fin de la 5^e Époque. Comme l'Action de la Chambre du Conseil n'est pas sur le plateau Principal, vous ne pouvez pas Téléporter du plateau Chambre du Conseil. Toute capacité vous permettant de Téléporter du plateau Vallée ne s'applique pas au plateau Chambre du Conseil.

Aucun changement pour « QG des Opérations secrètes ». Piochez simplement 3 cartes Condition de Fin de Partie mises de côté dans la boîte et choisissez celle que vous gardez. Marquez 3 points de victoire à la fin de la partie si vous remplissez sa condition.

Si vous devez placer des Incidents sur des cartes Condition de Fin de Partie, placez-les, à la place, à coté de deux rangées sur lesquelles il n'y a pas déjà l'un de vos Incidents (si possible). Si une seule rangée est éligible, ne placez qu'un seul Incident. À la fin de la partie, vous ne pouvez marquer aucun PV **positif** grâce à ces rangées (par contre, les valeurs négatives s'appliquent).

Intrigues du Conseil et Gardiens du Conseil

Votre Gardien sur l'emplacement Action réservé au Gardien compte pour la condition de la Mission « Avoir un Exosquelette sur l'Action Conseil Mondial ».

ANNEXE

⚡ BÂTIMENTS NEUTRONIDE

119 : Scientifique : Placez votre Cible sur la tuile Chronologie précédente. Recevez 1 PV par Centrale Énergétique que vous possédez (y compris celle-ci).

219 : Ingénieur (reste Motivé) : Payez 1 E pour recevoir 1 T. Recevez ensuite 1 T/U/O par Centrale Énergétique que vous possédez.

319 : Administrateur (reste Motivé) : Gagnez 2 E, puis 2 E supplémentaires par Centrale Énergétique que vous possédez.

419 : Lorsque vous construisez ce Bâtiment, effectuez immédiatement une Action de la Capitale (au coût normal) pour chaque Centrale Énergétique que vous possédez.

TUILES SUPERCHARGE



Construire :

Recevez 1 Titanium de la réserve générale.



Recruter :

Recevez un Génie de la réserve générale OU mettez sous Tension un Exosquelette gratuitement.



Rechercher :

Recevez un Noyau d'Énergie de la réserve générale OU récupérez une tuile Vortex classique de la Chronologie gratuitement (vous n'avancez pas sur la piste Voyage Temporel).



CARTES BOUCLE QUANTIQUE

La Découverte nécessaire pour la rembourser est indiquée entre parenthèses.

Main-d'œuvre étrangère (Gènes) : Payez 2 Eaux et déplacez votre marqueur Moral d'une case vers la gauche pour recevoir 3 Ouvriers **différents** dans votre colonne Actif, directement de la réserve générale.

Espionnage interdimensionnel (Puce) : Regardez les 5 premières tuiles de la pile de Superprojets non utilisés. Sélectionnez-en une à placer sur votre carte Boucle Quantique et remélangez les autres dans la pile. Pour le reste de la partie, vous êtes le seul à pouvoir construire ce Superprojet pendant une Action Construire en plus de l'effet normal de cette Action. Vous devez toujours payer le coût de ce Superprojet réduit de 1 Titanium (peu importe l'Ouvrier utilisé pour effectuer l'Action). Si vous retirez la carte Boucle Quantique avant d'avoir construit le Superprojet, remélangez-la dans la pile.

Plans d'action pour l'avenir (Social) : Piochez les 5 dernières tuiles d'une première pile de Bâtiments. Gardez-en une et remplacez les autres au hasard sous la même pile. Construisez immédiatement ce Bâtiment avec une réduction de 1 Titanium.

Privilèges du multivers (Armes) : Effectuez immédiatement une Action de la Capitale, comme si vous l'effectuiez avec un Génie. (Vous pouvez Recruter un Génie. Vous pouvez également bénéficier d'une réduction de 1 Titanium si vous construisez.)

Amplificateur de boucle temporelle (Voyage Temporel) : Gagnez 1 Neutronium, puis effectuez deux fois ce qui suit : placez votre Cible jusqu'à 4 Époques en arrière, puis remboursez éventuellement une tuile Vortex sur cette tuile Chronologie pour avancer sur la piste Voyage Temporel comme si vous utilisiez une Centrale Énergétique. Enfin, remplacez votre Cible sur l'Époque actuelle.

Fuite de données cosmiques (Triangle) : Piochez 2 cartes Condition de Fin de Partie inutilisées. À la fin de la partie, vous seul pouvez marquer des points pour ces cartes si vous avez le plus de Ressources indiquées sur ces cartes (même si vous êtes à égalité avec un autre joueur). S'il reste moins de deux cartes inutilisées, piochez-en autant que vous pouvez.

Univers à haute densité (Cercle) : Vous pouvez dépenser **un** Ouvrier (qui peut être Fatigué) pour gagner un total de 4 T, U et/ou O, dans n'importe quelle combinaison.

Neutralisateur d'ondes temporelles (Carré) : Vous pouvez dépenser 1 N et 2 E pour retirer jusqu'à 2 Anomalies de votre plateau Joueur, sans coût supplémentaire.

NOUVEAUX BÂTIMENTS & SUPERPROJETS

120 : N'importe quel Ouvrier, défaussez une tuile **Ordre du jour :** Placez votre Cible jusqu'à 2 Époques avant l'Époque actuelle. Gagnez 2 PV.

220 : N'importe quel Ouvrier, défaussez une tuile **Ordre du jour :** Recevez 1 T/U/O et 1 N.

320 : Action gratuite : Échangez une tuile **Ordre du jour** pour 4 E.

420 : Scientifique (reste Motivé), dépensez 2 E : Piochez (et gardez) 2 tuiles **Ordre du jour**.

SURVEILLANCE DU CONSEIL MONDIAL : Immédiatement après l'avoir construit, vous pouvez placer une de vos tuiles **Ordre du jour**, en respectant les règles habituelles. Ne payez pas d'Eau si vous empilez. **Passif :** Quand vous révélez une carte Mission, gagnez 1 récompense supplémentaire de votre choix (même si vous ne deviez recevoir que la pénalité de PV).

HUB MULTIVERS : Lorsque vous placez une tuile Vortex Quantique sur la Chronologie, sélectionnez une carte Boucle Quantique supplémentaire disponible dans l'offre et résolvez la capacité de cette carte **en plus de celle que vous avez prise**. Ne retirez pas cette deuxième carte de l'offre ; vous n'aurez pas à payer son coût en Découverte plus tard.

CHAMBRE DU CONSEIL TUILES CAPITALE DÉTRUITE



Lorsque vous effectuez cette Action, piochez 2 tuiles **Ordre du jour** supplémentaires et gardez-les.



Lorsque vous effectuez cette Action, piochez 2 tuiles supplémentaires. Vous pouvez immédiatement placer 1 tuile **Ordre du jour** sur la Grille **Ordre du jour**, en respectant les règles classiques.



Lorsque vous effectuez cette Action, piochez 2 tuiles supplémentaires pour effectuer votre choix. Puis, obtenez un Exosquelette sous Tension.



Après avoir effectué cette Action, payez 2 E pour retirer une Anomalie ou recevez 1 Anomalie et 8 E.



Lorsque vous effectuez cette Action, récupérez tous vos marqueurs Voie de vos Bâtiments et Superprojets, et gardez 1 tuile **Ordre du jour** supplémentaire.

CONDITIONS DES CARTES MISSION

CARTES MISSION

- CONDITION
- » RÉCOMPENSE

Les deuxième et troisième récompenses sont les mêmes sur toutes les cartes :

- » Piochez (et gardez) 1 tuile Ordre du jour OU placez 1 tuile Ordre du jour.

M01

- Avoir au moins un Exosquelette sur l'emplacement du haut de l'Action Construire.
- Avoir un Exosquelette sur le plus bas emplacement (Titanium) de la Mine.
- Avoir au moins un Exosquelette sur l'emplacement Action Purifier l'Eau.
- » Recevez un Ingénieur OU un Scientifique de la réserve générale.

M02

- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action du Conseil Mondial.
- Avoir un Exosquelette sur l'emplacement du haut de l'Action Recruter.
- Avoir au moins un Exosquelette sur l'emplacement Action Troquer avec les Nomades.
- » Recevez 3 E de la réserve générale au coût normal.

M03

- Avoir au moins deux Exosquelettes sur des emplacements Action Rechercher.
- Avoir au moins un Exosquelette à la Mine.
- » Effectuez une Action Construire.

M04

- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Construire.
- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Rechercher.
- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Recruter.
- » Recevez 1 T/U/O de la réserve générale.

M05

- Avoir un Exosquelette sur l'emplacement du milieu (Or) de la Mine.
- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Négocier.
- Avoir au moins un Exosquelette sur l'emplacement Action du Conseil Mondial.
- » Gagnez 2 PV.

M06

- Avoir un Exosquelette sur l'emplacement du haut de l'Action Négocier.
- Avoir un Exosquelette sur l'emplacement du bas de l'Action Construire.
- Avoir au moins un Exosquelette sur l'emplacement Action Purifier l'Eau.
- » Recevez 1 Noyau d'Énergie de la réserve générale.

M07

- Avoir un Exosquelette sur l'emplacement du haut de l'Action Rechercher.
- Avoir un Exosquelette sur le plus haut emplacement (Uranium) de la Mine.
- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Négocier.
- » Vous pouvez payer 1 E pour effectuer une Action Rechercher.

M08

- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Recruter.
- Avoir au moins un Exosquelette à la Mine.
- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action Construire.
- » Recevez un Administrateur de la réserve générale.

CARTES MISSION URGENTE

Les deuxième et troisième récompenses sont les mêmes sur toutes les cartes :

- » Piochez (et gardez) 2 tuiles Ordre du jour OU placez jusqu'à 2 tuiles Ordre du jour.
- » Gagnez 2 PV et 1 PV de plus par Superprojet que vous possédez.

EM1

- Avoir au moins un Exosquelette à la Mine.
- Avoir effectué l'Action gratuite Contraindre les Ouvriers (indiquée par votre marqueur Voie).
- Avoir 3 Découvertes de formes différentes.
- » Recevez un Génie de la réserve générale et gagnez 1 PV.

EM2

- Avoir au moins un Exosquelette sur l'emplacement Action Troquer avec les Nomades.
- Avoir effectué l'Action Évacuation (indiquée par votre marqueur Voie).
- Avoir mis sous Tension au moins 4 Exosquelettes. (Prenez en compte les Exosquelettes déjà placés à cette Époque.)
- » Récupérez tous vos marqueurs Voie de vos Bâtiments et Superprojets. Déplacez ensuite tous vos Ouvriers Fatigués dans la colonne Actif.

EM3

- Avoir effectué l'Action Évacuation (indiquée par votre marqueur Voie).
- Avoir effectué l'Action gratuite Contraindre les Ouvriers (indiquée par votre marqueur Voie).
- Avoir au moins 3 Découvertes avec des icônes différentes.
- » Récupérez l'une de vos tuiles Vortex et avancez votre marqueur Voyage Temporel (comme si vous aviez activé une Centrale Énergétique).

EM4

- Avoir au moins 2 Exosquelettes sur votre plateau Joueur.
- Avoir effectué l'Action Alimenter (indiquée par le marqueur Voie ou l'Ouvrier).
- Avoir au moins 1 Superprojet.
- » Retirez 1 Anomalie gratuitement.

EM5

- Avoir au moins un Exosquelette à la Mine.
- Avoir au moins 2 Centrales Énergétiques.
- Avoir au moins 1 Anomalie.
- » Effectuez une Action Construire avec une réduction de 1 T/O/U.

EM6

- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action du Conseil Mondial.
- Avoir retiré au moins 1 Anomalie à cette Époque. (Si vous jouez sans les Anomalies Variables, vous pouvez placer les Anomalies retirées à côté de votre plateau jusqu'à la fin de l'Époque afin d'en garder le compte.)
- Avoir au moins 1 Administrateur, 1 Génie, 1 Ingénieur et 1 Scientifique dans votre colonne Actif.
- » Recevez 1 N de la réserve générale et gagnez 1 PV.

EM7

- Avoir au moins un Exosquelette sur un emplacement Action du Conseil Mondial.
- Avoir au moins un Exosquelette à la Mine.
- Avoir au moins 3 tuiles Ordre du jour dans votre réserve générale.
- » Déplacez votre marqueur Moral d'une case vers la droite.

EM8

- Avoir votre Étendard au Conseil Mondial, indiquant que vous serez le premier joueur pour la prochaine Époque.
- Avoir au moins 8 Ouvriers dans votre colonne Actif.
- Avoir au moins 1 cube de chaque Ressource.
- » Recevez un Exosquelette sous Tension.

EXPLICATION DES ICÔNES



Regarder le nombre
indiqué de tuiles/cartes



Dessus de la pile/pioche



Dessous de la pile/pioche



Tuile Ordre du jour



Copie la condition du
dessus



Copie la condition du
dessous



Module Hypersync



Module Boucles
Quantiques



Module Intrigues du
Conseil



Module Bâtiments
Neutronide



Module Jour du
Jugement Dernier



Module Pionniers du
Nouveau Monde



Module Fractures of
Time



Module Anomalies
Variables



Module Gardiens du
Conseil



Négociier



Hypersync



Carte Mission



Récompense de
Mission



Récupérer les
marqueurs Cible de
tous les Bâtiments et
Superprojets



Récupérer une tuile
Hypersync



Récupérer une tuile
Vortex Quantique